

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Acuan Karya

Ketika seorang komposer akan menciptakan sebuah karya musik, maka terdapat beberapa hal yang mempengaruhi komposer, baik pengaruh dari pengalaman bermusik atau pengalaman pribadi di kehidupan sehari-hari. Pengalaman ini biasanya banyak dijadikan sumber inspirasi oleh seorang komposer. Begitu juga dengan penulis, pengalaman pribadi dalam menjalani kehidupan sehari-hari sangat mempengaruhi penulis dalam berkarya, dilihat dari kehidupan sosial maka banyak sekali kejadian-kejadian yang tidak pernah bisa diduga atau datang secara tiba-tiba, salah satunya adalah motifasi seseorang untuk bangkit.

“Bangkit” adalah karya yang didasari oleh kisah dari pengalaman pribadi penulis yang berusaha untuk bisa merubah kegagalan dan kejadian pahit yang pernah terjadi di masa lalunya. Dari fenomena tersebut menjadi sebuah inspirasi sekaligus bentuk refleksi diri penulis, melihat dan merasakan segala kemungkinan mengapa hal ini bisa terjadi. Pemaknaan terhadap kejadian ini mendorong penulis untuk menjadikan pengalaman ini sebagai ide atau inspirasi utama dalam penulisan sebuah karya musik.

Di dalam proses pembuatan karya musik, seorang komposer pasti mempunyai referensi atau acuan karya yang banyak dipengaruhi oleh musisi-

musisi lain. Karena sebuah karya tidak akan lepas dari apa yang didengar, dilihat, dan dirasakan. Begitu juga dengan penulis, dalam proses pembuatan karya musik “Bangkit” penulis juga banyak dipengaruhi oleh karya-karya dari musisi lain. Karya-karya tersebut antara lain *Threat Signal - Comatose*, *Lamb Of God – Desolation*, *Dream Theater – The Root of All Evil*. *Comatose* adalah salah satu lagu yang ada di album ke tiga Threat Signal yang dirilis pada tahun 2011, dengan album “*Threat Signal*” dari band asal Kanada yang bernama *Threat Signal* yang dirilis oleh *Nuclear Blast Record*. Penulis terinspirasi dari pattern drum (*Alex Rudinger*) dalam karya musik tersebut, salah satu *pattern* dari karya musik *Comatose* yang penulis kembangkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Sumber: (Transkrip Pribadi)

Sedangkan dalam karya “Bangkit” pola permainan drum *Comatose* tersebut penulis kembangkan menjadi seperti berikut :



Gambar 2 Sumber: (Transkrip Pribadi)

Desolation adalah salah satu lagu dari band *Lamb Of God* yang berasal dari Amerika yang dirilis pada 24 Januari 2012 di Amerika dan Kanada yang

dirilis oleh *Epic Record*, dan sehari kemudian Album *Resolution* ini dirilis International oleh *Roadrunner Record* dengan Albumnya yang bernama “*Resolution*” yang diproduksi oleh Josh Wilbur di Album *Lamb Of God* yang ke 7. dalam karya musik tersebut, salah satu *fill in pattern* dari karya musik *Desolation* yang penulis kembangkan adalah sebagai berikut:



Gambar 3 Sumber: (Transkrip Pribadi)

Sedangkan dalam karya “Bangkit” *fill in pattern* drum *Desolation* tersebut penulis kembangkan menjadi seperti berikut :



Gambar 4 Sumber: (Transkrip Pribadi)

The Root of All Evil adalah salah satu lagu dari band *Dream Theater* yang berasal dari *Boston, Massachusetts* yang dirilis pada 7 Juni 2005 dirilis oleh *Roadrunner, Warner Bros, Atlantic, Elektra, EastWest, Atco Records, Mechanic* dengan album “*Octavarium*” yang diproduksi oleh *John Petrucci, Mike Portnoy* di Albumnya yang ke 8. Penulis terinspirasi dari melodi gitar (*John Petrucci*) dalam karya musik tersebut, salah satu melodi gitar dari karya musik *The Root of All Evil* yang penulis kembangkan adalah sebagai berikut:



Gambar 5 Sumber: (Transkrip Pribadi)

Sedangkan dalam karya “Bangkit” melodi Gitar *The Root of All Evil* tersebut penulis kembangkan menjadi seperti berikut :

Gambar 6 Sumber: (Transkrip Pribadi)

2.2. Dasar Pemikiran

Menurut Herzberg (1966), ada dua jenis faktor yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan dan menjauhkan diri dari

ketidakpuasan. Dua faktor itu disebutnya faktor *higiene* (faktor ekstrinsik) dan faktor motivator (faktor intrinsik). Faktor *higiene* memotivasi seseorang untuk keluar dari ketidakpuasan, termasuk di dalamnya adalah hubungan antar manusia, imbalan, kondisi lingkungan, dan sebagainya (faktor ekstrinsik), sedangkan faktor motivator memotivasi seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan, yang termasuk didalamnya adalah *achievement*, pengakuan, kemajuan tingkat kehidupan, dsb (faktor intrinsik).

Tanggapan saya mengenai pendapat Herzberg (1959) adalah motivasi itu dibuat tidak hanya untuk mencapai suatu target, tetapi juga untuk bangkit ketika kita mengalami suatu kegagalan. Ketika kita mengalami suatu kegagalan janganlah larut dalam kesedihan, justru itu kita perlu banyak motivasi agar kita bisa bangkit dari keterpurukan. Motivasi bisa kita dapatkan dari tulisan ataupun orang-orang disekitar. Sebaliknya, ketika kita membuat motivasi untuk mencapai suatu target dan ketika kita dapat mencapai target itu sangatlah senang diri kita. Teori tersebut menjelaskan bahwa faktor yang mendorong seseorang untuk mencapai kepuasan dan menjauhkan diri dari ketidakpuasan terkadang tidak sesuai dengan penerapan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini yang mendasari penulis untuk mengambil judul “Bangkit” dalam penciptaan karya tugas akhir. “Bangkit” adalah karya yang didasari oleh kisah dari pengalaman pribadi penulis yang berusaha untuk bisa merubah kegagalan dan kejadian pahit yang pernah terjadi di masa lalunya. “Bangkit” merupakan usaha penulis untuk bisa membenahi diri untuk

menjadi lebih baik, karena penulis percaya dalam kehidupan terdapat fase dimana manusia melakukan pembelajaran, dan di dalam pembelajaran tersebut akan terdapat berbagai macam masalah dan kegagalan. Akan tetapi ada fase dimana manusia tersebut menuai hasil yang memuaskan jika manusia tersebut memiliki motivasi untuk menuju pada taraf pencapaian yang lebih tinggi sehingga dapat mencapai sesuatu yang diinginkan.

Estetika adalah hal-hal yang dapat diserap oleh panca indera. Oleh karena itu, Estetika sering diartikan sebagai persepsi indera (*sense of perception*) Alexander Baumgarten (1714). Keindahan dalam perkataan bahasa Inggris adalah *beautiful*. Menurut cakupannya orang harus membedakan antara keindahan sebagai kualitas abstrak dan sebagai benda tertentu. Dalam bahasa Inggris sering digunakan istilah *Beauty* (keindahan) dan *the beautiful* (benda atau hal yang indah) (Dharsono Sony Kartika, dan Nanang Ganda Perwira, Bandung 2004 : 2).

Secara estetis karya musik “Bangkit” ini mengacu pada karya musik instrumental. Penulis berpendapat bahwa karya musik ini mampu mewakili nilai-nilai sosial untuk menginspirasi bahwa dari sebuah pengalaman bisa dijadikan sebagai dasar untuk membuat karya musik. Selain pengaruh dari karya-karya musik di atas, dalam pembuatan karya musik “Bangkit” ini penulis juga didukung oleh ilmu-ilmu yang didapatkan di masa perkuliahan Seni Musik Universitas Pasundan meliputi teknik dan teori-teori menggunakan pendekatan melalui konsep secara tekstual dan kontekstual.

Di dalam buku yang berjudul *Heavy Metal: The Music and Its Culture* oleh Deena Weinstein (2000: 366) menyatakan bahwa musik metal adalah sebuah perkembangan dari budaya kaum muda (*youth culture*) pada akhir tahun 1960-an, dimana pada waktu itu budaya kaum muda telah meluas yang merupakan perpaduan diantara protes politik dan hedonism romatis menjadi sebuah gaya hidup. Pada awal perkembangannya metal mendapatkan respon yang negatif dari masyarakat banyak, banyak yang menyebut musik metal dan kulturenya adalah sebagai sebuah kultur yang sakit, gelap, dan menyedihkan. Namun di dalam buku ini Deena Weinstein menyebutkan bahwa metal sebagai kultur adalah sebuah bentuk “perlawanan” terhadap gelombang besar arus industrialisasi yang terjadi pada saat itu. Lirik - lirik lagu dari metal yang terkesan gelap adalah sebuah refleksi dari apa yang mereka alami pada saat itu, di saat kemiskinan begitu besar dan sulitnya mencari lapangan kerja dan kekecewaan yang mereka rasakan terhadap pemerintah. Di dalam kondisi yang penuh dengan tekanan dari berbagai aspek kehidupan maka lahirlah metal sebagai sebuah subkultur yang berfungsi untuk memberikan ruang terhadap para anggota dari subkultur tersebut untuk menumpahkan segala bentuk perlawanan yang mereka lakukan terhadap situasi sosial yang ada saat itu. Hal ini dapat dilihat dari gaya busana yang sangat khas, simbolisasi yang mereka gunakan dan tata cara kehidupan yang bersifat ironis yang diambil dari kelompok – kelompok kebudayaan yang lebih mapan, yang merupakan sebuah upaya untuk membangun identitas subkultur metal itu sendiri. Metal sendiri yang pada awalnya merupakan sebuah genre musik,

telah “berhasil” melahirkan sebuah subkultur, sebuah subkultur yang mendunia karena telah menciptakan genre musik, gaya hidup, komunitas, dan sebuah kebudayaan sebagai identitasnya di dalam subkultur itu sendiri.

Dalam penciptaan karya musik “Bangkit” penulis memilih musik metal karena berangkat dari budaya perlawanan. Karakteristik musik seperti suara gitar elektrik yang menggunakan distorsi yang tebal, suara drum dengan pukulan yang tegas, dan tempo yang konstan merupakan implementasi dari penulis terhadap latar belakang dari bangkit itu sendiri. Bangkit merupakan perlawanan diri sendiri atas keterpurukan yang didapatkan oleh pengalaman empiris dari penulis sendiri. Penulis juga mengaplikasikan teknik permainan drum ke dalam sebuah karya musik ini, dimana teknik drum itu meliputi *single stroke*, *double stoke*, *single paradiddle*, dan *triplet*, agar sebuah karya musik dengan menggunakan ornamen tersebut terdengar lebih variatif.

2.3. Tekstual

Konsep tekstual adalah konsep musikal yang seluruhnya didasari oleh unsur - unsur musik antara lain: menggunakan melodi, ritme, tempo, dinamika, dan harmoni.

a. Definisi Musik

Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dengan hubungan temporal sehingga menghasilkan sebuah komposisi yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan. Selain itu musik juga diartikan nada

atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama. Lagu dan keharmonisan, kamus Bahasa Indonesia (1990:602). Sedangkan menurut Fr.J.Togatorop, Medan, 1994. Musik adalah suatu alat ekspresi yang menghubungkan pikiran dan perasaan dengan bunyi. Sebagai salah satu cabang seni, musik juga mengandung nilai-nilai keindahan yang berpola dalam rentetan bunyi yang teratur, memungkinkan penghayatan yang mendalam akan emosi yang diberikan melalui musik. Dengan kata lain, karya musik dapat menimbulkan berbagai kesan bagi pendengarnya.

b. Unsur-Unsur Musik

Unsur - unsur musik dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu unsur pokok dan unsur ekspresi.

1. Unsur Pokok

Irama adalah susunan antara diantara durasi nada-nada pendek dan panjang, nada-nada yang bertekanan dan yang tidak bertekanan, menurut pola tertentu yang berulang-ulang. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam situasi irama adalah denyut jantung bagi suatu karya music.

Melodi adalah garis dari nada-nada. Melodi dapat naik dan turun, serta melodi juga dapat tetap di tempatnya untuk waktu singkat dan lama dalam satu nada, serta melodi juga mempunyai wilayah nada yang luas dan sempit (Ratner, 1977: 29).

Harmoni adalah ilmu mengkombinasikan nada-nada ke dalam akor (*chord*). Moh Muttaqin (2007:105). Menurut Aserani (2011:36) bahwa harmoni juga dapat di ibaratkan sebagai otak atau pemikiran dari suatu karya musik.

2. Unsur Ekspresi

Tempo adalah waktu. Seperti yang dikemukakan oleh Aserani (2001: 42) Tempo adalah jarak waktu yang berarti tingkat kecepatan atau cepat lambatnya penyajian sebuah lagu. Ada beberapa tingkat kecepatan tempo antara lain: *largo* (sangat lambat), *lento* (lambat), *andante* (sedang), *allegretto* (agak cepat), *allegro* (cepat), *allegro molto* (sangat cepat) (Muttaqin, 2007: 96).

Dinamika adalah *volume* yang menunjukkan tingkat kekuatan atau kelemahan bunyi pada saat musik dimainkan. Seperti halnya tempo yang tetap dan berubah, demikian juga dengan dinamika, ada yang berubah dan ada juga yang tetap baik dinamika maupun tempo keduanya berakar dari sifat-sifat emosi. Seperti yang dikemukakan oleh Muttaqin (2007:98) sejumlah per-istilahan mengacu pada tempo dan dinamika. Adapun macam-macam dinamika, diantaranya:

- $Pp = pianissimo$: Sangat lembut
- $P = piano$: Lembut
- $Mp = mezzo piano$: Agak lembut

- Mf = *mezzo forte* : Agak keras
- F = *forte* : Keras
- Ff = *fortissimo* : Sangat keras

Warna Nada adalah karakter suara yang berbeda-beda, hal ini disebabkan oleh perbedaan bahan sumber suara sehingga suara yang dihasilkan akan mempunyai warna yang berbeda. Selain itu, hal yang membuat warna suara menjadi berbeda adalah teknik produksi nada yang digunakan. (Jamalus, 1988 : 40)

c. Bentuk Musik

Dalam musik, bentuk berdasarkan susunan rangka lagu yang ditentukan menurut bagian-bagian kalimatnya (Banoe, 2003:151). Sebuah karya musik mempunyai struktur frase dan struktur periode adalah bagian-bagian yang luas. Dalam proses analisis sebuah karya musik, bentuk bentuk musik dibagi ke dalam bentuk-bentuk berikut ini:

- Bentuk karya musik satu bagian. Terdiri atas satu buah kalimat saja (A).
- Bentuk musik dua bagian. Terdiri dari dua kalimat utuh yang berbeda. Sehingga jika ada kalimat yang diulang secara utuh belum termasuk karya musik dua bagian (A B).
- Bentuk musik tiga bagian terdapat tiga kalimat yang kontras atau berbeda dari satu dan yang lainnya (A B C).

- Bentuk nyanyian (*song form*) apabila bagian 1 dari sebuah bentuk 3 bagian yang sederhana diulang (A A B A), struktur demikian dikenal dengan bentuk nyanyian (*song form*).

Apabila dalam sebuah karya musik tidak terdapat pengulangan yang sama, disebut bentuk tidak beraturan. Biasanya dijumpai dalam karya-karya musik modern dan kontemporer. Keterangan bentuk lagu tersebut telah mencakup dalam semua karya musik, artinya setiap karya musik akan mempunyai bentuk seperti keterangan tersebut.

2.4. Kontekstual

Kontekstual adalah konsep yang digunakan sebagai latar belakang penciptaan karya musik berdasarkan pengalaman empiris yang dialami penulis dan ada kaitannya dengan karya musik “Bangkit”. Pendekatan kontekstual adalah konstruktivisme, yaitu filosofi yang menekankan bahwa belajar tidak hanya menghafal tetapi mengkonstruksikan atau membangun pengetahuan dan keterampilan baru lewat fakta – fakta atau proposisi yang mereka alami dalam kehidupannya (Masnur, 2007:41). Tiap orang harus mengkontruksi pengetahuan sendiri. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan proses yang selalu berkembang terus menerus. Dalam proses itu keaktifan seseorang yang ingin menambah wawasan amat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. Pengetahuan tidak dapat di transfer begitu saja dari seseorang ke yang lain, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing – masing orang (Paul S, 1996:29). Dalam hal ini terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses berkarya penulis, seperti pada masa

mengenyam pendidikan S1 di Universitas Pasundan Bandung. Pada awal perkuliahan, penulis merasa minder dan sedikit banyak di pandang sebelah mata karena ketidakpercayaan oleh kemampuan yang penulis miliki. Selain itu, wawasan dan teknik bermain penulis pun masih dibawah rata-rata dibanding mahasiswa lainnya. Penulis berusaha untuk lebih giat belajar dan mencoba mencari ilmu dengan melakukan banyak *sharing* dengan para alumni dan kawan sesama musisi khususnya para drummer diluar kampus. Dari situ motivasi terbangun sehingga bisa lebih giat belajar. Begitu besar dorongan semangat untuk membuktikan kepada orang-orang yang pernah melihat penulis dengan sebelah mata, maka dari itu penulis mulai mengaplikasikan ilmu yang penulis miliki di dunia nyata. Selama penulis belajar dan sharing, kebanyakan penulis banyak bertemu dengan para drummer yang memainkan musik *underground* sehingga penulis memiliki rasa ketertarikan pada musik tersebut. Sebagai bentuk interpretasi dari hal tersebut, penulis membuat sebuah band hardcore untuk menyalurkan apa yang selama ini didapat dari hasil *sharing* dan belajar bersama teman-teman sesama drummer. Dalam karya ini penulis mencoba memainkan musik yang bergenre *Heavy Metal* karena memang menyukai musiknya dan penulis banyak terinspirasi dan mendapatkan referensi bermain musik dari beberapa drummer band-band *Heavy Metal*. Maka dari itu untuk bisa lebih berkembang atau bisa lebih mengembangkan permainan musik, penulis membuat karya “Bangkit” ini sebagai interpretasi dari segala pengetahuan bermusik yang telah penulis dapatkan.